PlayStation

グランディア

GRANDIA



GRANDIA SOFTWARE MANUAL

GAME ARTS

ESP

グランディア

GRANDIA



ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only	プレイヤー 1人	メモリーカード 1ブロック	PocketStation対応	メモリーカード +2ブロック	アナログコントローラ対応

SLPS 91205~6

CONTENTS



STORY

はるかなる神話の時代、精霊は人々を祝福し、
その証として精霊石を光翼人に授けた。

精霊石の光は世界中を照らし、人々は豊かに暮らしたという。

だが、人々の繁栄が頂点を迎えたとき、平和な時代は突如として、
その幕を閉じることとなった。
精霊石は7つにくだけ、精霊と光翼人は去っていった……。

これが、エンジュール神話がいまに伝える、創世記の物語である。

メッシナ大陸の東の端、産業革命のまっただ中にある港町パーム。
この街に暮らす少年ジャスティンは、
冒険者だった父の形見「精霊石」をながめながら、
父と同じく冒険の旅に出ることを夢見ていた。

ある日、ジャスティンは幼なじみの女の子スーを連れて、
パームの街の北にあるサルト遺跡を訪れる。
太古の記憶が眠る遺跡の奥で、ジャスティンたちが見たものは……。

「ようこそ、精霊石を持つ者よ……」

……いま、冒険への扉が開かれる！

ゲームの始めかた



プレイステーション本体に『グランディア』のDISC1及びメモリーカードをセットしたのち、電源を入れます。
（メモリーカードがなくてもゲームはできますが、データのセーブ／ロードができませんのでご注意ください。）
　タイトル画面が表示されたら、メニューから方向キーの上下で「新しく始める」「続きを行なう」のいずれかを選んで、○ボタンで決定してください。
「オプション」の内容については、21ページ「コンフィグウィンドウ」項を参照してください。ポケットステーション用ミニゲーム「プーイ ジャンプ！」は、タイトル画面のオプションでのみダウンロード可能です。

■新しく始める

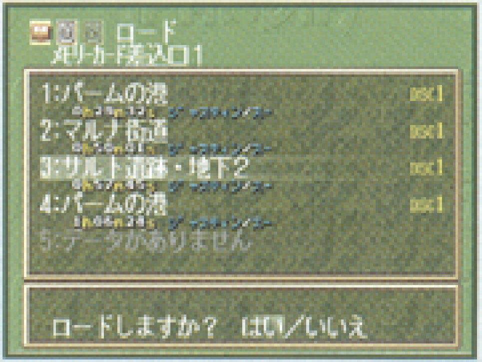


最初からプレイを始めます。オープニングデモののちゲーム本編が始まります。

＊オープニングデモはスキップできません。

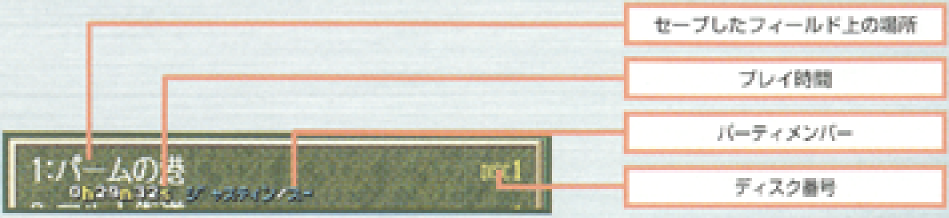
ゲームの始めかた

■続きを行なう



セーブした箇所からゲームを再開します。方向キーの左右でメモリーカード差込口1・2のいずれかを、上下でロードしたい箇所を選び、○ボタンを押してください。確認メッセージで「はい」を選んで○ボタンを押すとロードできます。

＊データのセーブ方法については、21ページ「セーブ」項を参照してください。



■ディスクの交換について

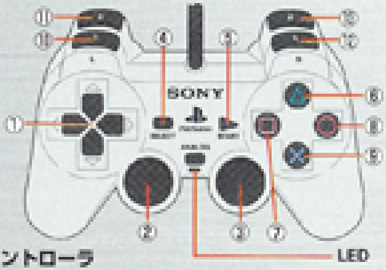
DISC1のゲームが終了すると、終了メッセージののちデータセーブ画面になります。データをセーブしたらOPENボタンを押し、DISC1を取り出しDISC2をセットしてください。ディスクカバーを閉めてリセットボタンを押すと、タイトル画面が表示されゲームが再開します。

■終了方法

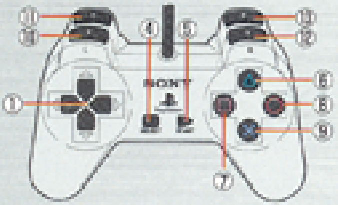
OPENボタンを押し、DISCを取り出しディスクカバーを閉めたのち電源を切ってください。次回続きからプレイするためには必ずデータをセーブしてください。

コントローラの使いかた

アナログコントローラ



コントローラ



フィールド

①	方向キー	キャラクターの移動（歩く）
②	左スティック*	キャラクターの移動（走る）
③	右スティック*	左右で画面回転、上下でズームイン・アウト
④	SELECTボタン	街キャラレーダーへの切り替え
⑤	STARTボタン	コンフィグ画面への切り替え
⑥	△ボタン	フィールドコマンド画面への切り替え
⑦	□ボタン	画面のズームイン
⑧	○ボタン	会話・各種アイコンの実行
⑨	×ボタン	画面のズームアウト 方向キーと同時押しでダッシュ移動
⑩	L1ボタン	画面左回転
⑪	L2ボタン	コンパスの方向切り替え
⑫	R1ボタン	画面右回転
⑬	R2ボタン	コンパスの方向切り替え

各種ウィンドウ

①	方向キー	カーソル移動
②	左スティック*	カーソル移動
③	右スティック*	使用しません
④	SELECTボタン	使用しません
⑤	STARTボタン	使用しません
⑥	△ボタン	使用しません
⑦	□ボタン	使用しません
⑧	○ボタン	コマンドの実行
⑨	×ボタン	コマンドのキャンセル
⑩	L1ボタン	コマンドのページ切り替え
⑪	L2ボタン	使用しません
⑫	R1ボタン	コマンドのページ切り替え
⑬	R2ボタン	使用しません

戦闘

①	方向キー	カーソル移動
②	左スティック*	カーソル移動
③	右スティック*	使用しません
④	SELECTボタン	使用しません
⑤	STARTボタン	使用しません
⑥	△ボタン	「さくせん」正々堂々コマンドを実行
⑦	□ボタン	見るコマンドを実行（押し続けている間のみ）
⑧	○ボタン	コマンドの実行
⑨	×ボタン	実行中の「さくせん」解除
⑩	L1ボタン	HP表示をSPに切り替える
⑪	L2ボタン	L1ボタンと同じ
⑫	R1ボタン	HP表示をMPに切り替える
⑬	R2ボタン	R1ボタンと同じ

※アナログコントローラのスティックは、LED点灯時のみ使用可能です。
※アナログコントローラの振動の設定はLEDの点灯・消灯に関わらず、ゲーム中のコンフィグでON／OFFの切り替えができます。（21ページを参照してください）

第一章
フィールド編



ゲームフィールドについて

■フィールドの種類



ゲームの舞台はいくつかの地域にわかれていて、それを構成するフィールドには、大きくわけて3つのタイプがあります。「街フィールド」と「ダンジョンフィールド」の構造は基本的に同じで、「室内フィールド」は、それらに付随する形で存在しています。地域や街単位の移動は、基本的にエリアマップ上で行なわれます。

■エリアマップ



各フィールドの出口など、特定の場所に行くと、地域単位で移動する画面になります。行きたい地域を方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。

＊地域の選択肢は、シナリオが進むごとに変化します。

ゲームフィールドについて

■街フィールド



人々が生活している地域のフィールドです。画面右上にコンパスが表示されます。枠の赤い部分が北を意味します。建物の扉の前などに来たときに、場所の名前が表示される場合は、そこから別のフィールドに移動できることを表します。

■ダンジョンフィールド



洞窟や遺跡など、モンスターが棲息している地域のフィールドです。画面右上にコンパスが表示されます。枠の赤い部分が北を示します。コンパスの矢印は、そのフィールドの出口や目的地の方向を常に指し示します。矢印の回転が速いほど目的地に近く、遅いほど目的地から離れていることを表します。コンパスが一定の方向を指していない場合、そのマップには特に目的地がありません。移動中に、場所の名前が表示される場合は、そこから別のフィールドに移動できることを表します。

■室内フィールド



小規模な建物の内部などに用いられているフィールドです。ここではコンパスが表示されず、L1・R1ボタンによるアングルの回転もできません。扉の前などに来たときに、場所の名前が表示される場合は、そこから別のフィールドに移動できることを表します。

ゲームフィールドでの操作

■会話



会話が可能なキャラクターの前で○ボタンを押すと会話ができます。いろんなキャラクターに話しかけて情報を収集し、冒険を進めていきましょう。会話は1回だけでは終わらないこともありますので、気になるキャラクターには、何度か話しかけてみましょう。会話することで、キャラクターがパーティに加わる場合もあります。会話中に返答メッセージを選択する場合もあります。

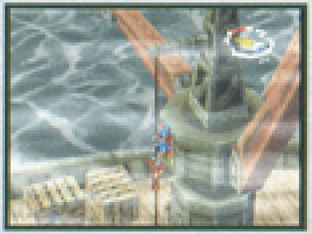
■調べる



立て看板や本棚など、特定の場所で○ボタンを押すと、その場所を調べることができます。たまに、アイテムを発見することがあります。

■ロープ移動





ロープの前で○ボタンを押すと、ロープにつかまります。つかまった状態での移動は、方向キーの上下で行ないます。足場付近で○ボタンを押すと、ロープから離れます。

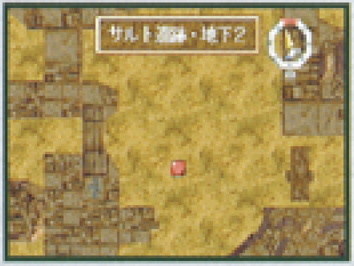
ゲームフィールドでの操作

■街キャラレーダー



街フィールド内でSELECTボタンを押すと、プレイヤーキャラ周辺の地形、住人の位置を真上からの視点で確認できます。方向キーで表示範囲をスクロールさせることも可能です。街キャラレーダー画面は、ジャスティンの向きに関わらず、必ず一定方向が上になるように表示されます。もう一度SELECTボタンまたは○・△・×ボタンのいずれかを押すと、街フィールドに戻ります。

■ダンジョンレーダー





バードビューアイコン

ダンジョンフィールド内にある「バードビューアイコン」の上で○ボタンを押すと、プレイヤーキャラ周辺の地形、アイテムの位置を真上からの視点で確認できます。
SELECTボタンまたは○・△・×ボタンのいずれかを押すとダンジョンフィールドに戻ります。

■アクションアイコン



ダンジョンフィールド内にある「アクションアイコン」の上で○ボタンを押すと、その地形状況に応じたアクションが実行されます。アクションアイコンは、その場所に近づかないと画面に表示されません。

ゲームフィールドでの操作

■アイテムの入手



アイテムまたは宝箱の前で○ボタンを押すと、アイテム入手のサブコマンド画面になります（お金の場合は、そのまま所持金に加算されます）。実行したいサブコマンドを選択・決定してください。なお宝箱には、開けるのに鍵が必要なものもあります。

※キャラクター１人が所有できる最大アイテム数は12です。
※装備中のアイテム・お金は所有アイテムに数えません。

■サブコマンド

	自動分配	新たなアイテムを持たせるキャラクターを、自動的に選択します。
	手動分配	新たなアイテムを持たせるキャラクターを、プレイヤーが選択します。
	使う	新たなアイテムを所有せずに、その場で使用します。名前表示が暗いものは、このコマンドを実行できません。
	諦める	新たなアイテムの入手を諦めます。一部のアイテムでは実行できないので、アイテムがいっぱいの場合は「捨てる」で所有アイテムを減らして入手しましょう。
	捨てる	所有アイテムを捨てます。所有アイテム一覧の中から捨てるアイテムを選んでください。名前表示が暗いものは捨てられません。

ゲームフィールドでの操作

■アイテムを預ける／引き出す





預かり所アイコン

建物の中などにある「預かり所アイコン」の前で○ボタンを押すと、預かり所を利用できます。フィールド画面左上に表示される選択ウィンドウから、コマンドを選択してください。

＊預かり所アイコンは複数存在しますが、預け先自体は共通です。



預ける

所有アイテムを預けます。預けたいアイテムを選択・決定してください。預かり所に預けられるアイテムの最大個数は１種類につき99個です。名前表示が暗いアイテムは預けることができません。

引き出す

預けていたアイテムを引き出します。引き出したいアイテムを選択・決定したのちに、引き取るキャラクターを選択・決定してください。所有アイテム数が最大のキャラクターは、このコマンドを実行できません。

やめる

預かり所での操作を終了します。

＊この選択ウィンドウは、×ボタンによるキャンセルはできません。

ゲームフィールドでの操作

■武器を買う





武器購入アイコン

ショップの店内などにある「武器購入アイコン」の前で○ボタンを押すと、武器の買い物画面になります。商品選択中に表示されるフェイス上の三角マークは、左から攻撃、防御、素早さ、走力のパラメータを表しており、黄色が上昇で青色が下降を示します。商品を決定すると以下のコマンドが表示されます。

■コマンド



装備

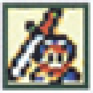


購入した武器を即、装備します。装備変更後のパラメータの変化（画面で確認できます）を参考にして、装備キャラクターを選択・決定してください。所有アイテム数が最大のキャラクターまたはその武器を装備できないキャラクターは、このコマンドを実行できません。もともと装備していたアイテムはなくなりません。



下取り

現在装備している武器を下取り価格で売るとともに、購入武器を即、装備します。装備後のパラメータの変化（画面で確認できます）を参考にして装備キャラクターを選択・決定してください。その武器を装備できないキャラクターは、このコマンドを実行できません。



買う

購入武器を所有アイテムにします。方向キーで所有キャラクターを選択・決定してください。所有アイテム数が最大のキャラクターは、このコマンドを実行できません。

ゲームフィールドでの操作

■防具を買う





防具購入アイコン

ショップの店内などにある「防具購入アイコン」の前で○ボタンを押すと、防具の買い物画面になります。以下の操作方法は武器を買うときと同じです（16ページ【武器を買う】項を参照してください）。防具には装備箇所によって「よろい」「くつ」「たて」「かぶと」の4タイプがあります。

■武器・防具以外のアイテムを買う





アイテム購入アイコン

ショップの店内などにある「アイテム購入アイコン」の前で○ボタンを押すと、武器・防具以外のアイテムの買い物画面になります。買いたいアイテムを選択・決定したのち、所有キャラクターを選択・決定してください。所有アイテム数が最大のキャラクターは、アイテムを購入することができません。

＊指輪など、「アクセサリー」として装備するアイテムを買うときの操作方法は、武器・防具を買うときと同じです。16ページ【武器を買う】項を参照してください。

ゲームフィールドでの操作

■魔法を覚える





魔法属性購入アイコン

ショップの店内などにある「魔法属性購入アイコン」の前で○ボタンを押すと「炎」「風」「水」「土」のいずれかの魔法属性を取得する画面になります。魔法属性は、パーティキャラクターが所有する「マナエッグ」1個と引き替えに1つ取得できます。魔法属性を選択・決定した後、取得するキャラクターを選択・決定してください。1人のキャラクターが、すでに取得している属性を重複して取得することはできません。またキャラクターによっては、魔法属性の取得が制限されている場合もあります。



マナエッグ所有数

パーティキャラクターのマナエッグ所有数

魔法属性リスト

左から属性アイコン、魔法属性スキルのレベルアップ時に上昇するパラメータ、属性入手とともに覚える魔法

合成属性

魔法の合成属性の相関図

キャラクターウィンドウ

入手済みの魔法属性のアイコンが表示されます

ゲームフィールドでの操作

■所有アイテムを売る





ショップ店内のカウンターなどにいる人物の前で○ボタンを押すと、所有アイテムを下取り価格で売る画面になります。売りたいアイテムを選択・決定してください。名前表示が暗いアイテムは、売ることができません。



ゲームフィールドでの操作

■休息・食事



宿泊施設のカウンターなどの前で○ボタンを押すと「宿泊」という形で休息できます。ダンジョンフィールドでは特定の場所に来ると「キャンプ」という形で休息します。休息に関する選択ウィンドウのメッセージ内容は場面によって異なりますが、機能的には以下の4つに大別できます。

■通常休息

消費したHP（ヒットポイント）、MP（マジックポイント）Lv１～３、SP（スペシャルポイント）が最大値まで回復し、戦闘不能などのステータス異常も回復します。

■食事つきの休息



通常休息同様、各種パラメータが回復し、さらにパーティキャラクターおよびその場にいる主要人物の話を聞けます。話を聞きたいキャラクターを方向キーの左右で選択し、○ボタンで決定してください。食事を終了するときは、ジャスティンの頭上のアイコンを選択・決定してください。

＊特定の話を聞かないと食事を終了できない場合もあります。

■データの保存

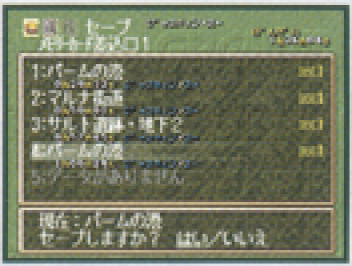
それまでのプレイ経過をセーブします。セーブ方法は21ページ【セーブ】項を参照してください。

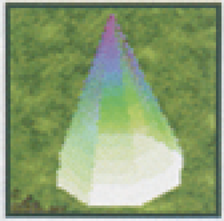
■やめる

休息に関する操作を終了します。

ゲームフィールドでの操作

■セーブ





セーブアイコン

休息の選択ウィンドウ、またはフィールド上にある「セーブアイコン」の上で○ボタンを押すことで表示されるセーブ項目を選択・決定すると、それまでのプレイデータをセーブ（保存）する画面が表示されます。方向キーの左右でメモリーカード差込口１・２のいずれかを選択し、上下でセーブしたい箇所を選び、○ボタンを押してください。確認メッセージで「はい」を選んで○ボタンを押すとセーブが完了します。
すでにセーブデータがある箇所に新たにセーブすると、データは上書きされ、その箇所にあったデータは消去されますのでご注意ください。

■コンフィグウィンドウ

フィールド画面でSTARTボタンを押すとコンフィグ画面になります。コンフィグ画面では以下の設定を変更することができます。方向キーの上下で項目選択、左右で選択項目の設定を変更します。

- 「移動時R1ボタン」　街フィールド、ダンジョンフィールドでのアングル回転方向
- 「サウンドモード」　ステレオ／モノラルの切り替え
- 「振動」　アナログコントローラ（DUAL SHOCK）での振動のON/OFF切り替え

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

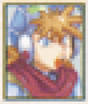
■街探索編



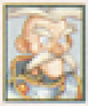
　さぁ～て準備も整ったし、冒険に出発だ！　モンスターがうじゃうじゃいる洞窟だろうが、トラップだらけの遺跡だろうが、この超一流の冒険者ジャスティン様に怖いものはないぜ！　そうだろ、ジン！



　この大バカものが！　ヒヨッコのくせになにをゆっとる！　冒険の基本も知らぬお前が冒険など、1万年早いわ！



　なんだよジン。人が盛り上がっているときに気分壊すなよ、まったく。冒険の基本なんて分かってるよ。魂だろ、タ・マ・シ・イ！



　違うわ！　この単細胞が！　冒険の基本といえば、まずは情報収集じゃ。L1･R1ボタンを使ってくまなく街を探索して‥‥ブツブツ‥‥。



　そんなのめんどくさいよ。ジン。
それより早く遺跡に‥‥‥。

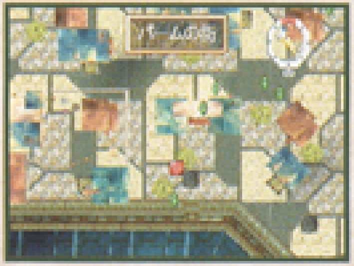


　たわけっ！　これだからヒヨッコは困るんじゃ。安心せい。「街キャラレーダー」を使って、自分の位置をこまめに確認して歩けば、おぬしのような新米冒険者でも街の中で迷わず楽に情報収集できるわ。



■マップの切り替え表示

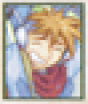
マップが切り替わるポイントが近づくと、画面上に次のマップ名が表示される。



■街キャラレーダー

部屋以外の街中ならSELECTボタンでレーダー画面がいつでも見られる。赤いマークが現在のプレイヤーの位置で、緑のマークが住人の位置を示す。方向キーで画面がスクロールするので、街を隅々まで見ることができる。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド



なんだよ〜、それを早く言ってよ。性格悪いぜ、ジン。オレって少し方向音痴だからな〜。



だらしないヤツじゃ。超一流の冒険者が聞いてあきれるわ。あとはな、街の中には立て札や看板があるからな、それを○ボタンで調べることじゃ。

それから立て札や看板以外でも、あやしい場所では○ボタンじゃ。意外な発見や情報が得られるかもしれんぞ！　わかったか斬米。



さっすが “もと”冒険者 だね！ジン。



わしはまだ現役じゃ！　まったく、礼儀知らずの大バカものめ。一応次のページにおまえの故郷パームの街と港のマップを載せておくから、迷ったときは無理せず見ることじゃぞ。マップを見ることぐらい、ちっとも恥ずかしいことじゃないからな。わかったな！



わかってるって！



■立て札や看板

街にある立て札や看板は、○ボタンで調べることができる。大事な場所や目的地のある方向を教えてくれることもある。



■回復場所

傷ついたＨＰや消費したMP、ＳＰは宿屋に泊まれば回復できる。戦闘不能になったキャラクターの復活も泊まればＯＫ。パームの街では、ジャスティンの家でリリィに話しかければ泊まることができる。またセーブアイコンのメニューの「回復」も同様の効果がある。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

■バームの街



冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

■バームの港



① ジャスティンの家（うみねこ亭リリィ）
② スーの家
③ パール記念博物館
④ 地下酒場
⑤ 食堂ブルー・マーリン
⑥ 駅
⑦ ガンツの家
⑧ アイテムストア
⑨ バームの港へ
⑩ バームの街へ

A 勇者のカブト（使い古しのナベ）
B 光のタテ（ナベのフタ）
C 精霊の剣（木剣）

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

■4つのアイテムを探し出せ



　う〜む、困った。ガンツの野郎からアイテム探しの挑戦は受けたものの、どこをどう探したらいいものやら……。



　だらしないわねぇ、ジャスティン。せっかく私が「伝説のヨロイ」を見つけたっていうのに。あと探さなきゃいけないアイテムは、「勇者のカブト」と「光のタテ」と「精霊の剣」の3つもあるのよ！



　それはわかっているんだけどさぁ。パームの街ったって、けっこう広いんだぜ。



　バカも〜ん！　それでも冒険者のはしくれか！　こんなところで迷っておるようじゃ、冒険者になるどころか、この街から出ることすらできんぞ！



　そんなコト言ったってさぁ……。
わかんないモノはわかんないよ！



　ジャスティン、開き直ってる場合じゃないでしょ。ねえジン、ちょっとだけヒント教えてくれない？



■勇者のカブト（使い古しのナベ）のありか

パームの街を2分する1本の川。ここには2つの橋がかかっている。階段から川べりに降りて、橋の下をのぞいてみよう。



■光のタテ（ナベのふた）のありか

街はずれにあるパームの港へ行こう。港の中を隅から隅まで探してみると、きっと見つかるはず。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド



やれやれしょうがないのぉ。では特別に教えてしんぜよう。いいか、まずはガンツの話をよく聞くことじゃ。「勇者のカブト」と「光のタテ」についてはそのヒントでおおよその見当がつくはずじゃ。ちょっとヤヤコシイのは最後の「精霊の剣」だ。これは、ガンツの家の宝箱に入っているのだが、カギがかかっている。そのカギを持っているのが、ガンツの弟テンツというワケじゃ。まずは、街の中にいるテンツを探してみるのが先決じゃな。



なるほど……。助かったぜ、ジン！
さっすが “もと”冒険者。



まだ現役だと言っておるじゃろ！
ワシに限らず、街の人の話にはよ〜く耳をかたむけるんじゃぞ。お前のように、勝手に人様の家に上がり込んでばかりだと、さっきみたいに蹴り飛ばされるのがオチじゃ！



わかってるって。
よ〜し、じゃあ行くぞスー、プーイ！



あ、ジャスティン、待ってよ！
ジン、どうもありがとう！



■精霊の剣（木剣）の手がかり

街のどこかにいるガンツの弟テンツに話しかけよう。テンツの問いかけに「いいや……」と答えると、彼はカギをなくしたと言う。そのあとに、地下酒場の近くを探してみよう。



■精霊の剣（木剣）のありか

精霊の剣は、ガンツの家の宝箱に入っている。当然のことながら、カギを手に入れる前は開けることができない。カギを手に入れた後に、もう一度ここに来てみよう。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

■ダンジョン探索編



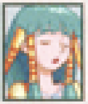
さ〜て、やっと着いたぜ、スー。このダンジョンに隠された謎をつきとめてやろうぜ！



あぶない！　ジャスティン！



わ〜〜！　あれ助かった？



まったく、そそっかしいわねジャスティン。こんな初歩的なトラップに引っ掛かるなんて。



さすがフィーナ！
それに比べてジャスティン……
かっこ悪い。



ちょっと油断しただけさ！



ジャスティン。そのちょっとした油断が命取りになるのよ。あやしいところは疑ってかからなきゃ。それから、「アクションアイコン」と「ダンジョンレーダー」を利用しなきゃ、先に進むことは難しいわよ。



■ダメージトラップ

ダメージを受けるトラップに掛かった場合、プレイヤーキャラクターが点滅する。ダメージを受けるとＨＰが減少するが、トラップによるダメージで戦闘不能になることはない。



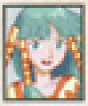
■アクションアイコン

特定のポイントに近づくことで表示される。そのポイントで○ボタンを押すことで、様々なアクションが起きる。

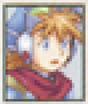
冒険初心者のためのアドベンチャーガイド



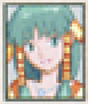
「アクションアイコン」と「ダンジョンレーダー」。難しそうな言葉だけど‥‥。私にもわかるかしら？



「アクションアイコン」はね、特定の場所に近づくと現れるの。アイコンの場所で○ボタンを押すといろいろなことが起きるわ。柱が倒れたり、壁が崩れたりとかね。ほとんどの場合は進めなかったところが進めるようになるから、見つけたら必ず○ボタンを押したほうがいいわよ。



それじゃ「ダンジョンレーダー」は？
「街キャラレーダー」とは違うのかい？



「街キャラレーダー」は戦闘以外ならいつでも好きなときに見られるでしょ。でも「ダンジョンレーダー」は「バードビューアイコン」がある場所でしか見られないの。○ボタンを押すと見ることができるのよ。

それから「街キャラレーダー」と違って、スクロールさせて全体を見渡すことができないところが違うところね。それでもまわりのマップが見られるんだから、とっても役に立つわよ。



それと、とっても役立つのがこの「コンパス」なの。出口の方向を指し示して教えてくれるし、出口の場所が近づくと針の回転が速くなって知らせてくれるわ。これさえあれば、アマチュアのジャスティンでもそれなりの冒険ができるはずよ。



■ダンジョンレーダー

ダンジョンでのレーダー画面。アイコンの場所で○ボタンを押すと、周囲のマップを見ることができる。街キャラレーダーのように、画面を方向キーでスクロールさせることはできない。

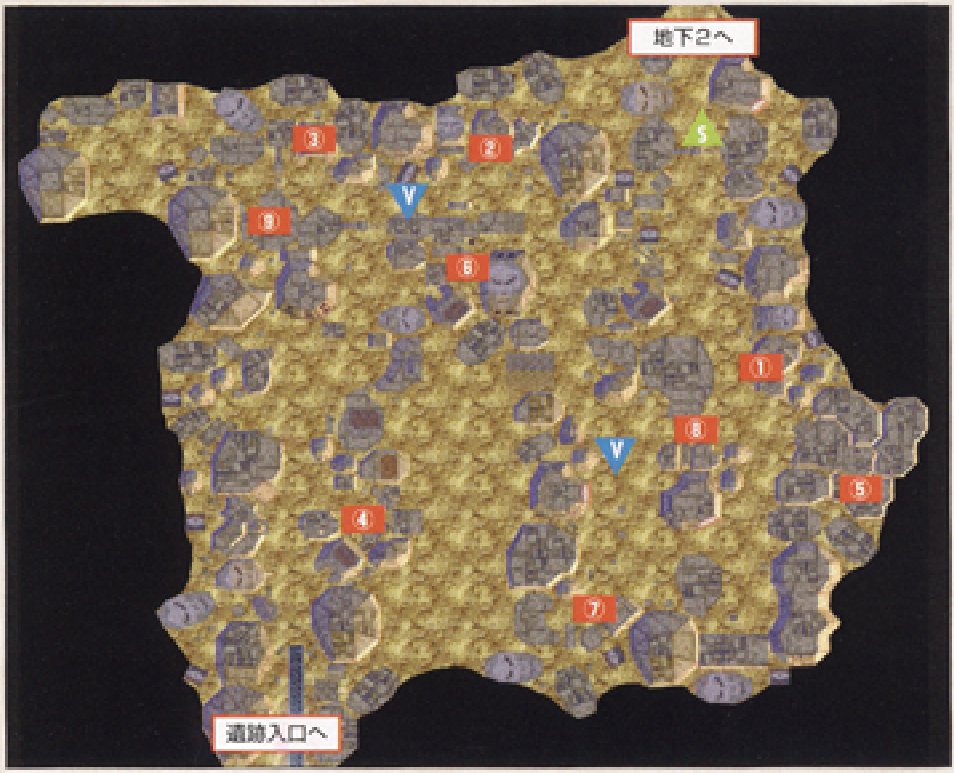


■コンパス

目的地や現在いるマップの出口の方向を指す。L2・R2ボタンで方向切り替えができる場所もあるので、状況に応じて使い分けよう。コンパスの針の回転は、その場所が近くなるほど速くなる。目的地がない場合は、針が特定の方向を指さずに回転する。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

■サルト遺跡



①	10G	⑥	30G	⑪	30G	⑯	ヨミの復活薬
②	10G	⑦	30G	⑫	30G	V	バードビューアイコン
③	10G	⑧	ピカピカのクツ	⑬	儀式の石オノ	S	セーブアイコン
④	10G	⑨	ルーンの指輪	⑭	ダイナマイト	!	アクションアイコン
⑤	30G	⑩	10G	⑮	古びたヨロイ		

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド



冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

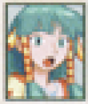
■サルト遺跡



ここが、あなたたちがいちばん最初に挑戦するダンジョン、「サルト遺跡」よ。地下の2つのダンジョンで、出てくるモンスターもそんなには強くないんだけど、道に迷って体力を消耗すると大変だから、最初はマップをよく見ながら慎重に進むことね。



へん。こんなダンジョンくらい、なんてコトないぜ！



待って、ジャスティン！　ダンジョンに入る前には、セーブを忘れちゃダメよ。まずは入り口前の「セーブアイコン」に行きましょ。



いっけね。セーブを忘れてダンジョンの中でやられたら、遺跡のずっと前からやり直しになっちゃうもんな。でも、「セーブアイコン」はココにしかないのかなぁ。



このサルト遺跡には、ダンジョンの中にも「セーブアイコン」があるわ。くわしくは前のページのマップを見ること。あとは、地下２にある「アクションアイコン」を見逃さないこと！



よーし、装備も整えたし、ダンジョン攻略に出発だ！



■トラップに注意

地下１、地下２ともに、とつぜん足場が崩れたり、大岩が道をふさいだりというようなトラップがいくつもある。直接的なダメージはさほどでもないのだが、方向感覚を失いやすいので、つねに確認を怠らずに進もう。



■アクションアイコンを見逃すな

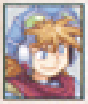
地下２には「アクションアイコン」が初登場。そこを調べると、石柱が倒れて先に進むことができる。アイコン自体は近づかないと出現しないので、注意。気付かないと先に進めずにいつまでもウロウロすることになってしまうぞ。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

■レック鉱山



ほほう、ようやくここまでたどり着いたか。なに？　サルト遺跡もらくらくクリアしたとな。ハハハハッ、なかなか心強くなったものよのぉ。だが、この奥にあるレック鉱山のダンジョンは手強いぞ。とくに、モンスターの親玉は、これまで戦ったどのモンスターより強いはずじゃ。



なーに、新大陸に渡るパスを手に入れるためさ。どんな敵だって、努力と根性でやっつけてやるぜ！



なかなか威勢がいいのは結構だが、それだけでは敵を倒すことはできんぞ。ここのボスはオークキングといって攻撃力もHPも並外れておる。その上、脇には２体のオークが控えているので、油断をしていると、敵を倒す前にこちらがやられてしまうぞ。



そ、そんなに強いのか？
う……まあ、別に聞かなくても平気だけど、
いちおう聞いておこうかな…。



ハッハッハ。やれやれ素直じゃないのう。では少しだけ教えよう。強い敵と戦う時は、まずは先制攻撃が必須だ。最初のターンで手榴弾を使ってダメージを与え、その後は、HPの低いオークから倒して、最後にオークキングと戦うようにすることじゃ。この順番を誤ると、確実にやられてしまうから気をつけるんじゃぞ。



なるほど……いや、そんなコトはとっくに知っていたけどね！

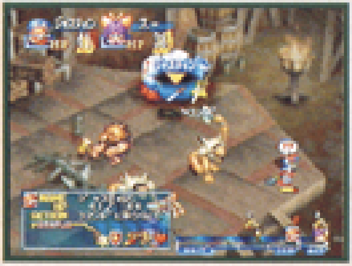


もう、素直じゃないんだからっ！



■手榴弾は確実に入手しよう

最深部でオークキングと戦う前に、ダンジョンをくまなくめぐってアイテムを回収しよう。とくに「手榴弾」は大ダメージを与えることができるので、途中のモンスターには使わずに、ボスとの戦いまで取っておこう。



■オークキングの一撃に注意

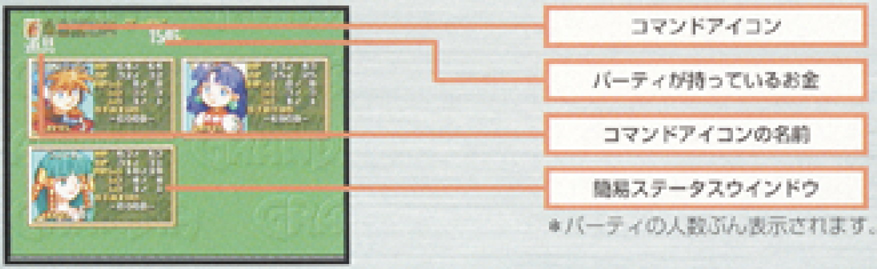
オークキングは攻撃力が強いので、一撃をくらっただけでも大きなダメージになってしまう。IPゲージをよく見て、攻撃が近いとわかったら、先にクリティカル攻撃をしかけて、敵の攻撃をキャンセルさせよう（攻撃についてのくわしい解説は、P45～も合わせて参照のこと）

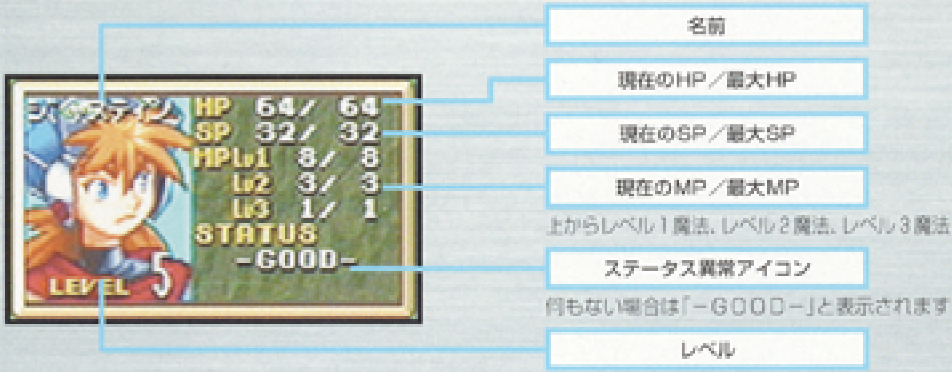
フィールドコマンド

■フィールドコマンド画面への入りかた

フィールド移動中に△ボタンを押すと、フィールドコマンド画面になります。実行したいコマンドのアイコンを選択・決定してください。
それぞれの操作については、35～44ページを参照してください。

■画面の見かた





フィールドコマンド

■道具





所有アイテムに関するコマンドです。キャラクターを選択・決定すると、そのキャラクターの所有アイテムが表示されるとともに、「道具」のサブコマンドアイコンが表示されます。実行したいサブコマンドを選択・決定してください。

■サブコマンド



使う

所有アイテムを使用します。アイテムを選択・決定した後に、使用するキャラクターを選択・決定してください。名前表示が暗いものは、このコマンドを実行できません（以下同様です）。



渡す

所有アイテムを他のパーティキャラクターに渡します。アイテムを選択・決定した後に、渡すキャラクターを選択・決定してください。渡されるキャラクターの所有可能アイテム数を越える場合は、このコマンドを実行できません。



捨てる

所有アイテムを捨てます。捨てたいアイテムを選択・決定してください。

フィールドコマンド

■装備





装備品に関するコマンドです。キャラクターを選択・決定すると、サブコマンドアイコンが表示されます。実行したいサブコマンドを選択・決定してください。

■サブコマンド



変更

選択した装備品を外して、所有アイテムの中にある装備品に変更します。変更したい装備品を選択・決定した後、変更後のパラメータの変化（画面で確認できます）を参考にして、新たに装備したい装備品を選択・決定してください。

＊所有アイテムの中にある装備品は、そのキャラクターが装備できるものだけ表示されます。



交換

他のキャラクターと、装備中アイテムどうしを交換します。交換したい装備品を選択・決定した後、交換後のパラメータの変化（画面で確認できます）を参考にして、新たに装備したい装備品を選択・決定してください。名前表示が暗いアイテムとは、交換することはできません。

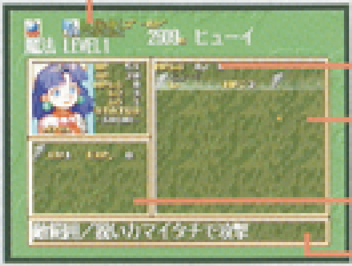
フィールドコマンド

■魔法・技





魔法、技に関する情報の確認および、魔法を使用するコマンドです（技は戦闘専用のため、ここでは使用できません）。キャラクターを選択・決定するとサブコマンドアイコンが表示されます。方向キーの左右でサブコマンドの選択、上下で一覧のカーソルを移動します。使用したい魔法を選択・決定してください。魔法によっては、その効果を受けるキャラクターを選択・決定する場合があります。名前表示が暗い魔法は、この画面では使用できません。



サブコマンドアイコン

左からレベル1魔法、レベル2魔法、レベル3魔法、技

現在のMP／最大MP

魔法データ

左から魔法属性アイコン、魔法名、レベル、消費MP、使用時にスキル経験値が上昇する魔法属性または武器系統を表示

魔法属性のスキルレベル／スキル経験値

カーソルで選択している魔法の効果説明

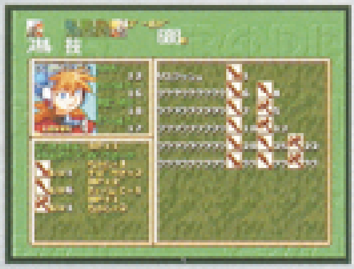
＊サブコマンド「技」では、「魔法属性」が「武器系統」に、「魔法名」が「技名」に、「消費MP」が「消費SP（スペシャルポイント）」になります

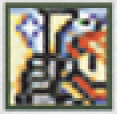
魔法（技）レベルについて

魔法（技）の個別の使用頻度を表すレベルです。レベルアップすると、戦闘時のコマンド決定から実行までの時間が短くなり、魔法では効力もアップしていきます。レベルは★の数で表され、最大レベル（5）になると「★MAX！」と表示されます。

フィールドコマンド

■スキル





魔法属性または武器系統のスキルレベルに関する情報を確認するコマンドです。キャラクターを選択・決定すると「スキル」のサブコマンドアイコンが表示されます。方向キーの左右でサブコマンドを選択してください。



サブコマンドアイコン

左からレベル1魔法、レベル2魔法、レベル3魔法、技

魔法データ

左から、魔法名（未取得のものは「？？？？？？？？？？」と表示）、取得に必要な魔法属性のアイコンと必要スキルレベルを表示

魔法属性のスキルレベル

レベルアップ時に上昇するキャラクターパラメータ

＊サブコマンド「技」では、「魔法属性」が「武器系統」に、「魔法名」が「技名」になります。なお取得に必要な武器系統には、複数条件として魔法属性が含まれる場合もあります。

スキルレベルについて

魔法属性（武器系統）単位の使用頻度をあらわすレベルです。レベルアップすると、その魔法属性（武器系統）の特徴に応じたキャラクターパラメータが上昇します。また、魔法属性（武器系統）が特定のスキルレベルに到達すると、新たな魔法（技）を取得できます。取得条件は複数の場合もあります。

＊魔法属性、武器系統のスキルレベルは、経験値が100たまる毎に1レベルアップします。

＊同じ魔法属性（武器系統）でも、キャラクターによって取得する魔法（技）は異なります。

フィールドコマンド

■魔法属性について

魔法を使用するための基本要素です。ショップなどにある魔法属性購入アイコンで取得できます。キャラクターによっては取得できないものもあります。



炎 熱や炎の特性を利用した魔法を使うための基本要素です。



風 大気や風力の特性を利用した魔法を使うための基本要素です。



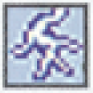
水 水や水流の特性を利用した魔法を使うための基本要素です。



土 大地や鉱物の特性を利用した魔法を使うための基本要素です。

■合成属性について

２種類の魔法属性（組合せは４種類）のスキルレベルが一定量に達すると、合成属性の魔法を取得できます。合成属性にはスキルレベルはありません。



稲妻＝炎＋風



吹雪＝水＋風



森林＝水＋土



爆裂＝炎＋土

■武器系統について

武器の大まかなタイプです。キャラクターによって、使用できる武器系統はあらかじめ決まっています。



短剣 突き刺して攻撃する小型の刃物です。



刀剣 斬りつけて攻撃する武器です。



メイス 重量を生かして叩きつける鈍器です。



斧 振り回して攻撃する大型の刃物です。



射撃 遠距離から攻撃できる武器です。



鞭 振り回して打ちつける鞭状の武器です。

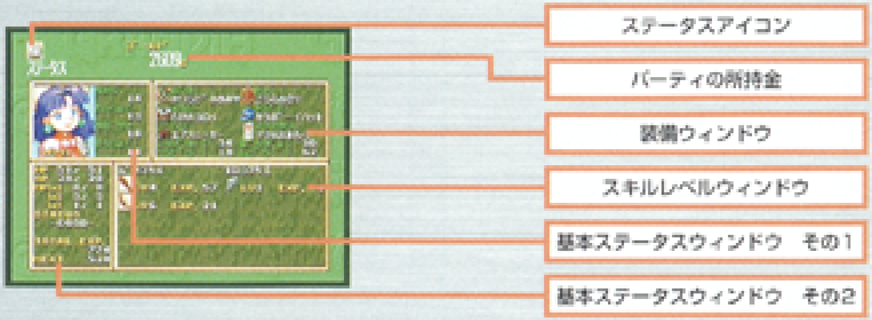
フィールドコマンド

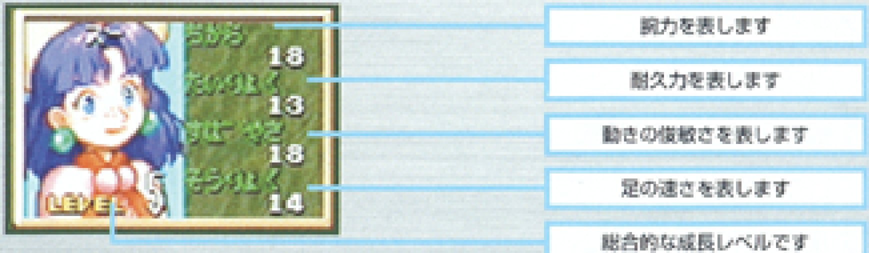
■ステータス





キャラクターに関する総合情報を確認します。キャラクターを選んで○ボタンで決定してください。





基本ステータスウィンドウ　その1

フィールドコマンド



基本ステータスウィンドウ　その2

現在のHP／最大HP

キャラクターのヒットポイント（生命力）です。
ダメージを受けるごとに減少します。
左側の数値が現在値、右側が最大値を表します。

現在のSP／最大SP

キャラクターのスペシャルポイント（技発動力）です。技を使用するごとに減少します。
左側の数値が現在値、右側が最大値を表します。

現在のMP／最大MP

キャラクターのマジックポイント（魔法発動力）です。魔法を使用するごとに減少します。
左側の数値が現在値、右側が最大値を表します。
＊マジックポイントは、レベル1魔法、レベル2魔法、レベル3魔法ごとに個別に計算されます。

現在のステータス

ステータス異常のマークを表示します。
何もない場合は「－GOOD－」と表示されます。

獲得総合経験値

現在獲得している総合経験値です。

レベルアップに必要な経験値

次のレベルアップに必要な経験値です。

フィールドコマンド

■ステータス異常について

キャラクターが何らかの行動制限を受けている状態です。それぞれの内容は、以下のマークによってあらわされます。これらは宿屋やキャンプで休息するとすべて回復しますが、特定のアイテムを使用することで、部分的に回復させることも可能です。



毒

戦闘時にダメージを受け続ける状態です。
敵の毒攻撃を受けると表示されます。



疫病

戦闘時にランダムで、パラメータダウン、眠り、麻痺、混乱などのステータス異常が発生します。
敵の疫病攻撃を受けると表示されます。



戦闘不能

戦闘に参加することができない状態です。
HPが0になると表示されます。



技封じ

技を使用できない状態です。
敵から「技封じ」の攻撃を受けると表示されます。



魔封じ

魔法を使用できない状態です。
敵から「魔封じ」の攻撃を受けると表示されます。

フィールドコマンド



装備ステータスウィンドウ

現在装備中の「武器」です。

現在装備中の「よろい(服)」です。

現在装備中の「くつ」です。

現在装備中の「たて」です。

現在装備中の「かぶと(ぼうし)」です。

現在装備中の「特殊アイテム」です。

防御値

「たいりょく」に装備中のアイテムのボーナスポイントを加算した数値です。
敵から受けたダメージの軽減量に関係します。

移動値

「そうりょく」に装備中のアイテムのボーナスポイントを加算した数値です。
戦闘中の移動距離に関係します。

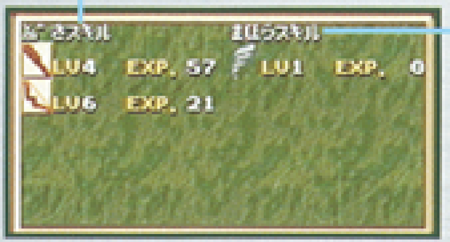
攻撃値

「ちから」に装備中のアイテムのボーナスポイントを加算した数値です。
敵に与えるダメージ量に関係します。

行動値

「すばやさ」に装備中のアイテムのボーナスポイントを加算した数値です。ＩＰゲージの移動速度に関係します。
＊ＩＰゲージについては48ページ、行動順番とIPゲージ項を参照してください。

フィールドコマンド



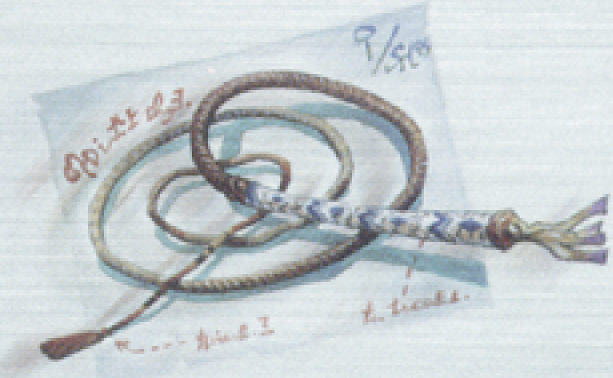
スキルレベルステータス

ぶきスキル

キャラクターが使用できる武器系統の一覧です。それぞれ現在のスキルレベル、経験値が表示されます。

まほうスキル

キャラクターが取得した魔法属性の一覧です。それぞれ現在のスキルレベル、経験値が表示されます。



第二章
戦　闘　編



戦闘画面での操作

■戦闘の基本の流れ



①フィールド上で敵キャラクターと接触すると、戦闘画面になります。

Point フィールド上では、敵キャラクターの種別は判別できますが、数は確認できません。

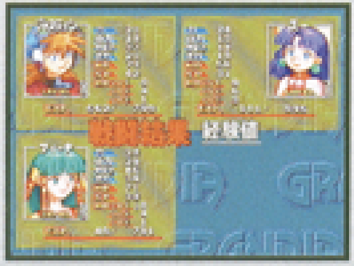


②戦闘中の行動は、キャラクターごとに決定・実行されます。魔法や技、敵の特殊攻撃などの実行モーション中や、パーティキャラクターのコマンド入力待ち状態以外はリアルタイムで進行します。



③画面上のすべての敵キャラクターを倒すか、戦闘中のコマンドで「とうそう」が成功すると戦闘終了です。すべてのパーティキャラクターが戦闘不能状態になるとゲームオーバーです。

戦闘画面での操作



④獲得経験値などの戦闘結果が表示され、敵と接触した場所のフィールド画面に戻ります。

Point フィールド復帰後、パーティキャラクターが一定時間点滅しますが、この間は敵キャラクターと接触しても戦闘画面にはなりません。

■敵キャラクターとの接触方法による初期状態の違い



フィールド上の敵キャラクターとどのような位置関係で接触したかによって、戦闘画面でのキャラクター位置や、IPゲージのマーカーの初期状態が変化します。敵キャラクターの先頭以外のモンスターと接触するか、襲撃状態（赤く点滅して突進する状態）ではないときに接触すると、プレイヤーパーティ側に有利な状態で戦闘が始まります。敵キャラクターとプレイヤーパーティの先頭以外のキャラクターが接触すると、プレイヤーパーティ側が不利な状態で戦闘が始まります。

戦闘画面での操作

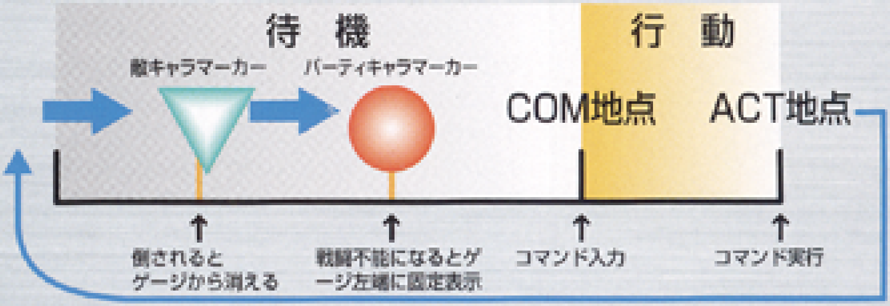
■行動順番とIPゲージ

①戦闘時のキャラクターは、新たな行動コマンド入力順番がくるまでは、その場で待機しています。

②行動コマンドの入力順番は、敵味方ともにリアルタイムで競われます。それぞれのキャラクターのマーカーがIP（イニシアティブ・ポイント）ゲージ（下記イラスト参照）上を移動します。

③右側の「COM」地点に到達したキャラクターから順番に、コマンドを入力できるようになります。このマーカーの移動速度は、それぞれのキャラクターの「こうどう」パラメータに対応しています。

IPゲージ・図解



戦闘画面での操作

④パーティキャラクターの順番が回ってくると、画面が一時停止して戦闘コマンド（ジャストコマンド）が表示されます。

⑤ここでコマンドを選択・決定すると、ふたたび画面が動きだします。マーカーがIPゲージ右端の「ACT」地点に到達したときにはじめて、入力したコマンドが実行されます。「COM」地点から「ACT」地点までの時間は、コマンドの内容によって異なります（基本的に効果が強力なものほど時間が長くなります）。

⑥「ACT」地点まで到達したキャラクターのマーカーは、入力したコマンドの成功・失敗にかかわらず、IPゲージの左側に戻されます（実行したコマンドによって戻り位置が異なります）。その後、再び右側に移動を開始します。この繰り返しで戦闘は展開します。



このように、マーカーが「COM」地点まで到達すると…



画面中央部分に「ジャストコマンド」が表示される

戦闘画面での操作

■画面の見かた



キャラクターウィンドウ

パーティキャラクターのＨＰを表示します。L1·L2、R1·R2ボタンでMP、ＳＰ表示に切り替えます。ステイタス異常を受けた場合は以下のように表示されます。


毒


眠り


混乱


疫病


技封じ


魔封じ

ジャストコマンド

順番がパーティキャラクターに回ってきたときに表示される、リング状のコマンド一覧です。方向キーの左右で実行したいコマンドを選択して、○ボタンで決定してください。各コマンドについては52～57ページ【ジャストコマンド】項を参照してください。

HPゲージ

指定されたキャラクター、またはダメージを受けたキャラクターの残りＨＰを相対的に表すゲージです。

戦闘時ステータスウィンドウ

指定されたキャラクターの詳細な情報を表示します。詳しくは、56ページ【みる】項を参照してください。

IPゲージ

キャラクターの行動順番がわかるゲージです。詳しくは、48ページ【行動順番とＩＰゲージ】項を参照してください。

戦闘画面での操作

■各種マーカーについて

キャラクターの各種行動結果は、数字や以下のような特殊なマーカーでリアルタイム表示されます。



行動を間近に控えているキャラクターを表します。



次の行動順番で特殊攻撃をしようとしているキャラクターを表します。



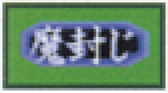
カウンターダメージを与えられたキャラクターに表示されます。



行動をキャンセルされたキャラクターに表示されます。



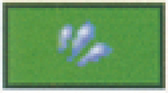
技を封じられたキャラクターに表示されます。



魔法を封じられたキャラクターに表示されます。



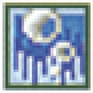
連続攻撃によるヒット数を表します。



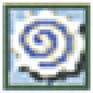
目標までの移動距離が足りず、攻撃できなかったキャラクターを表します。

■戦闘中のステータス異常ついて

キャラクターが何らかの行動制限を受けている場合、戦闘時ステータスウィンドウの「STATUS」欄に、異常内容に対応したマークが表示されます。ステータス異常には、次回の戦闘にもちこすもの（42ページ「ステータス異常について」項を参照してください）と、その戦闘のみ有効なものの２タイプがあります。後者には以下の３種類があります。これらは、特定のアイテムを使用することで戦闘中に回復することもできます。



眠り 眠っている状態です。敵に「眠り」の特殊攻撃を受けると表示されます。敵から攻撃を受けても回復します。



混乱 混乱状態に陥り、敵味方かまわず攻撃します。敵に「混乱」の特殊攻撃を受けると表示されます。



麻痺 体が痺れて動けない状態です。敵に「麻痺」の特殊攻撃を受けると表示されます。

戦闘画面での操作

■ジャストコマンド解説





■コンボ

通常攻撃による素早い連続攻撃です。1回の攻撃力は低いのですが、複数回攻撃するので、トータルダメージはクリティカルよりも多くなります。攻撃する相手を選択・決定してください。すでに攻撃目標の敵が倒されている場合は、近くの他の敵に攻撃します。

カウンターダメージについて

攻撃モーションに入っているキャラクターに攻撃すると、通常よりも大きなダメージを与えることができます。





■クリティカル

通常攻撃による強烈な一撃です。コマンドを入力してから実行するまでの時間が長く、カウンターダメージを受けやすくなります。しかしダメージを与えた敵の行動をキャンセルさせることができます。攻撃する相手を選択・決定してください。

コマンドキャンセルについて

攻撃を受けたキャラクターのIPゲージ上のマーカーは、少しだけ左側に戻されますが、クリティカルやキャンセル効果のある特殊攻撃が命中した場合は、マーカーが大幅に左側に戻されます。
また、攻撃目標が何らかのアクションを実行中、または待機中に攻撃すると、そのアクションを中断させることもできます。

戦闘画面での操作





■わざ・まほう

各キャラクターの持つ技や魔法を使用します。技、レベル１魔法、レベル２魔法、レベル３魔法のいずれかを選択（L1･L2、R1･R2ボタンによる切り替え操作が便利です）した後、使用したい技または魔法を選択・決定してください。効果内容によっては、目標対象を選択・決定する必要があります。プレイヤーの現在ＳＰ（ＭＰ）が、使用したい技（魔法）の消費ＳＰ（ＭＰ）と同じかそれ以上でないと、技（魔法）を使用できません。



現在選択している魔法レベル

現在のMP／最大MP

魔法一覧

魔法属性アイコン、魔法名、魔法レベル、消費MPを表します。

効果説明

習得スキル

使用することでスキル経験値が得られる武器系統または魔法属性を表します。
＊「技」では、「魔法名」が「技名」に、「魔法属性」が「武器系統」に、「消費MP」が「消費ＳＰ」になります。

特殊なＳＰ回復について

消費したＳＰは、コンボやクリティカルを使用したり、敵からダメージを受けたときに少しだけ回復します。

戦闘画面での操作

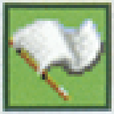




■どうぐ

所有アイテムを使用します。アイテム一覧の中から使用したいアイテムを選択・決定したのち、その効果を受けるキャラクターを選択・決定してください。名前表示が暗い道具は、その場面で使用することはできません。





■とうそう

パーティキャラクターを戦闘画面から退却させます。このとき、倒した敵の所持金や所持アイテム、総合経験値は加算されません。逃走の成功率は、パーティ全体の「いどう」パラメータが高ければ高いほど上がります。一部の敵からは「とうそう」することができない場合があります。

戦闘画面での操作





■ぼうぎょ

敵の攻撃から身を守ります。2タイプの方法からいずれかを選択・決定してください（L1·L2、R1·R2ボタンによる切り替え操作が便利です）。



防御実行

戦闘画面上での位置を変えずに、その場で防御姿勢をとります。このあいだ、受けるダメージはすべて、通常の1／3になります。



回避

戦闘画面上での位置を変えます。複数用意されている移動先候補の中から選択・決定してください。実行すると、次のコマンド入力まで敵からの攻撃を回避する確率も上昇します。

戦闘画面での操作





■みる

指定したキャラクターのデータを戦闘時ステータスウィンドウに表示します。方向キーの上下でパーティ側と敵側を切り替えて、左右でキャラクターを選択してください。このコマンドには実行制限がありません。

＊コマンド選択中、□ボタンを押し続けることで、このコマンドをショートカットすることができます。



名前または種族名

現在のHP／最大HP

現在実行中または実行予定の行動

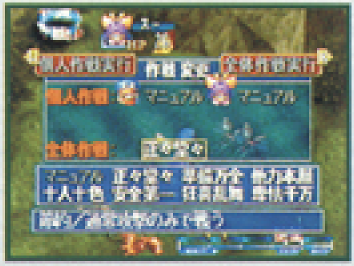
一時的能力

魔法やアイテムなどで一時的に強化または弱化した各能力の状態です。左から「こうげき」「ぼうぎょ」「こうどう」「いどう」「最大HP」を表します。(一時的) レベルアップ、レベルダウンともに7段階で、通常は何も表示されません。
(レベルアップは▲、ダウンは▼で表示されます)

ステータス異常

戦闘時ステータスウィンドウ

戦闘画面での操作





■さくせん

パーティキャラクターの戦闘時の行動形式を決定します。「個人作戦」はキャラクター単位、「全体作戦」はパーティ全体の設定です。８種類の行動形式の中からいずれかを選択・決定したのち、実行させる作戦（個人または全体）を選択・決定してください。（L1･L2、R1･R2ボタンによるショートカット操作が便利です）

マニュアル 順番が回ってくるたびに、プレイヤーがコマンドを入力します。他の行動形式を実行中に×ボタンを押すと、次に順番が回ってきたときにこの行動形式になっています。

正々堂々 技や魔法などを一切使わず、通常攻撃のみで戦います。

準備万全 魔法やアイテムなどを使って、パーティキャラクターの能力を十分に強化してから戦います。

他力本願 回避と防御しか行ないません。

十人十色 それぞれのパーティキャラクターの性格を生かした行動を自動的にとります。

安全第一 パーティキャラクターが戦闘不能にならないように、頻繁に回復を行ないます。

狂喜乱舞 強力な技や魔法を惜しまず使用します。

卑怯千万 敵キャラクターが戦いにくくなる状況を整えながら戦います。

戦闘画面での操作

■戦闘の終了

戦闘に勝つか、逃走に成功すると、その戦闘の各種結果が表示されます。○ボタンで次の画面に変わります。「戦闘結果・経験値」のあとに、フィールド画面に戻ります。



■獲得経験値・報酬

戦闘終了後、獲得した総合経験値、お金、アイテムが表示されます。総合経験値は、戦闘に勝った時点で戦闘不能（ＨＰ＝０）状態になっていないキャラクターにのみ加算されます。アイテムは自動的に分配されますが、入手することで、パーティ全体が所有できるアイテム総数（12×パーティ人数）を越える場合、所有アイテムを管理する画面になります。くわしくは14ページ【アイテムの入手】項を参照してください。

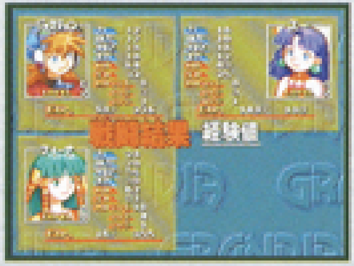


■戦闘結果・習得技術

その戦闘で習得したスキル経験値が表示されます（「ぶき」は、その時点で装備している武器系統を表します）。各キャラクターウィンドウ左列は今回の戦闘で得たスキル経験値、右列はレベルアップ後のスキル経験値を表します。

＊「ぶき」のスキルレベルが上がると、武器系統の種類を問わず、最大ＳＰが上昇します。また、属性の種類に関わらず魔法のスキルレベルが上がると、レベル１魔法、レベル２魔法、レベル３魔法のうちいずれか２つの最大ＭＰが上昇します。

戦闘画面での操作



■戦闘結果・経験値

各キャラクターのパラメータの変化と、次のレベルアップに必要な総合経験値を確認できます。「EXP.」欄の右側の数値が次のレベルアップまでに必要な総合経験値を、左側の数値が現状獲得している総合経験値を示しています。

＊キャラクターのレベルが上がると、ちから（力）、たいりょく（体力）、すばやさ（素早さ）、そうりょく（走力）、最大ＨＰがそれぞれ上昇します。



冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

■戦闘テクニック編



なんだ？　ずいぶんと気の弱そうなモンスターだな。戦わずに逃げちゃお。



ジャスティン！　後ろだ！



うわっ！（不意うちを受けた！）



ジャスティン、冒険者たるもの油断してはならん。常にモンスターの気配を感じとるのだ。そしてモンスターに対して優位に立て。これをマスターすることが常勝無敗への第一歩となるだろう。



おっちょこちょいのジャスティンにマスターできるかしら？



ぷぷうぷうぷうぷう！

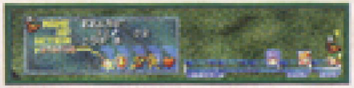


男ならできる！　よいかジャスティン。まず、フィールドを徘徊しているモンスターはこちらを発見すると「赤点滅」する。



■IPゲージ

時間の経過と共に左から右に各キャラクターのマークが移動する（移動速度は行動のパラメータに影響）。「COM」の位置にきたプレイヤーキャラクターからコマンドを入力することになり、「ACT」の位置でコマンド入力した行動が実行される。各コマンドは、次のコマンド入力までかかる時間が異なり、「クリティカル」コマンドは時間がかかるが、「防御」コマンドなら早く次のコマンドがまわってくるなどの差がある。



■敵と味方の攻撃目標

戦闘コマンドの「見る」で、各キャラクターの詳細を調べることができるが、このときIPゲージ上で点滅するキャラクターがいるときがある。これは、調べたキャラクターの行動の目標がだれかを表示しているもの。これを活用して、狙われているキャラクターに防御や回避をさせれば、より戦闘が楽になる。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド



こうなるとモンスターによってこちらを追跡したり、ワープしたり、はたまたジャンプしたりしてくる。ジャスティン以外に接触されると、ＩＰが不利な状況から戦闘になるから、場合によっては致命傷になることもあるぞ。
それからモンスターが「赤点滅」以外の状態なら、どのモンスターに接触しても我々のほうがＩＰが有利になる。覚えておいて損はあるまい。



ジャスティン、ガドインに弟子入りしたら？いまよりもっと強くなれるかも。



ハハハハッ。それじゃとっておきの戦闘のポイントを伝授するから、しっかりと肝に命じておくのだぞ。２つの攻撃コマンド「コンボ」と「クリティカル」。この２つを状況に応じて使い分けることが大切なのだ。トータルダメージ的には「コンボ」のほうが上だが、「クリティカル」はモンスターのＩＰを大幅に下げて攻撃をキャンセルすることができる。発動しそうになっているモンスターの特殊攻撃をキャンセルすることができれば、ダメージを受けなくて済むわけだから使わない手はあるまい。
だが、「クリティカル」を使うと次のコマンド順番がなかなかまわってこないから、頼りすぎるのも考えものだぞ。あくまでも「コンボ」を中心として、ここぞというときに「クリティカル」を使うのがベストだ。



■フィールドモンスター

通常はフィールドを徘徊しているが、プレイヤーキャラクターを発見すると赤点滅して様々な行動をする。ジャスティン以外のキャラクターが敵から接触されると不利になる。プレイヤー側を有利にするには、敵パーティの先頭以外に接触するか、赤点滅以外のときに接触すればＯＫだ。



■コマンドキャンセル

戦闘コマンド「クリティカル」や一部の魔法、技で可能。敵のＩＰを大幅に減少させ、行動を起こすことを遅らせる効果と、敵の行動を一旦リセットする効果がある。受けたくない特殊攻撃を防ぐときに有効だ。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド



なるほど！　これさえ知ってればどんなモンスターも恐くないぜ！



フフッ、甘いぞジャスティン。世界は広い。当然「クリティカル」が効かないモンスターなぞウヨウヨいる。あまり過信するでないぞ。



よーし！　ガンガン攻撃してモンスターを蹴散らしてやるぜ！



ジャスティンよ、攻撃だけがすべてではない。「防御」や「回避」もときとして攻撃以上の効果を発揮することがある。モンスターから攻撃を受ける寸前で、こちらの攻撃が間に合わないときは「防御」で最小限にダメージを抑える。それからモンスターが移動して攻撃を仕掛けてくるときは、「回避」で遠くに移動してしまえば、モンスターの移動力が尽きて攻撃をかわすこともできるのだ。この防御系コマンドは、次のコマンド入力がすぐにまわってくるから、反撃に転じることも容易だ。



ジャスティンにそんな器用なことできるかしら？



■状況によっては防御コマンド

防御コマンドの「防御」は、通常攻撃や魔法攻撃で受けるダメージを１／３にする。毒などのステータス異常にかかる確率も１／３にするので、かなり使えるコマンドだ。「回避」コマンドも、あまり動けないボスキャラと戦闘するときなど、敵の死角に移動する場合に重宝する。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド



任せておけって！　オレの必殺の技があれば、どんなモンスターだって一撃さ！



そうだな、技は確かに強力だ。だが技を使うときに消費するＳＰには限りがある。なくなったＳＰはモンスターを攻撃したり、攻撃を受けたりすることで回復する。一度消費しても戦闘中にまた使えるようになることを覚えておけ。



ジャスティン、教えてもらったこと忘れちゃダメよ。



ぷぷうぷうぷうぷう。



わかってるって！



■便利な正々堂々ボタン

コマンド入力以外のときに△ボタンを押すと、全体作戦「正々堂々」をショートカットして実行できる。弱い敵との戦闘や、楽に勝てる状況になったときに使うと便利。

冒険初心者のためのアドベンチャーガイド

■成長テクニック編



うわぁ〜、この剣カッコイイな。でもこの斧も捨てがたいし……。困ったな。



この大バカものが！
そんなことで悩みおってからに！



げっ！　なんだ、まだいたのかよジン。もう家に帰って寝なよ。



なんだと！　人を年寄り扱いしおって。おまえのような輩ほど、武器の攻撃力だけにとらわれて、あとで泣きをみるんじゃ。よいか、一度しか言わんからよ〜く聞いておけ。戦闘のとき、装備している武器で戦うことで、その武器系統のレベルを上げることができる。そのとき上昇するＨＰなどの各種パラメータは、武器系統によって異なっているんじゃ。魔法属性も同じじゃぞ。つまり、使う武器や魔法によって、自分のパラメータの長所を伸ばすことも、短所を補うことも自由にできるわけじゃ。そのあたりをよ〜く考えんことには一人前とは言えんわ。



じゃあ、やっぱりオレは攻撃力重視だ！　これっきゃないぜ！



■スキルレベルアップ

スキル経験値は戦闘で行なった行動によって得られる。武器を使った行動なら武器スキル、魔法を使えば魔法スキルに経験値が加算される。得た経験値が100になるとレベルが上がり、上がったスキルにより設定されたＨＰなどの各種パラメータが上昇する。各スキルによる上昇パラメータは、フィールドウィンドウのスキルコマンドで確認することができる。

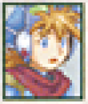
■各スキルアップ時に上昇するパラメータ

武器（各武器系統共通でＳＰ＋１）
・短剣……最大ＨＰ＋１／走力＋２
・刀剣……力＋１／素早さ＋２
・斧………最大ＨＰ＋１／力＋２
・メイス…最大ＨＰ＋２／体力＋１
・射撃……最大ＨＰ＋１／力＋２
・ムチ……最大ＨＰ＋１／素早さ＋２
魔法（各魔法属性共通でＭＰ＋２）
・炎………素早さ＋１
・風………走力＋１
・水………最大ＨＰ＋１
・土………力＋１

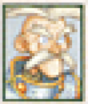
冒険初心者のためのアドベンチャーガイド



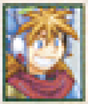
好きにせぇ。じゃが、１種類の武器や魔法に固執しすぎると、いろいろな技や魔法を覚えることができんぞ。そのあたりはスキルウィンドウで確認していろんな武器や魔法を試してみることじゃ。武器と魔法のレベルがある程度高くないと使えない技なんかもあるから、興味があるなら覚えてみるといい。



でもジン。オレ魔法なんか使えないぜ。そんなものパームにはないし。



フン、確かにおぬしは魔法が使えん。
じゃが「マナエッグ」というアイテムを見つければ、それと引き換えに魔法属性を与えてくれる場所があるんじゃ。確かニューパームにもあったと思うんじゃがな・・・。



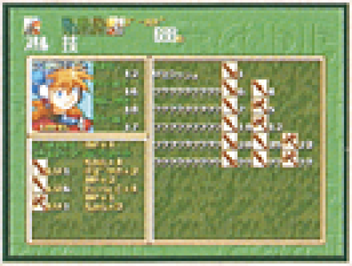
ちゃんと思い出してよジン。
ボケちゃったの？



うるさいわい！　余計なお世話じゃ。とにかく、魔法属性を買うときは慎重に選ぶことじゃぞ。よいな。



わかってるって！



■魔法／技の習得

各魔法／技を習得するには、一定のスキルレベル（最大3種類）が必要となる。現状で習得可能な魔法／技はフィールドコマンド画面のスキルコマンドで確認できる。魔法の属性を覚えることで、習得可能な魔法／技は増えていくので、属性を得たときは確認しておこう。



■魔法属性の習得

ダンジョンなどで手に入れた「マナエッグ」と引き換えに、街などにある魔法属性購入アイコンで１コにつき１つだけ魔法属性を習得できる。キャラクターによって習得できない魔法属性もあるので注意が必要だ。

技リスト

ＳＰを消費して使用する技は、各キャラクター独自のものを修得する。ここではその一部を紹介しよう。

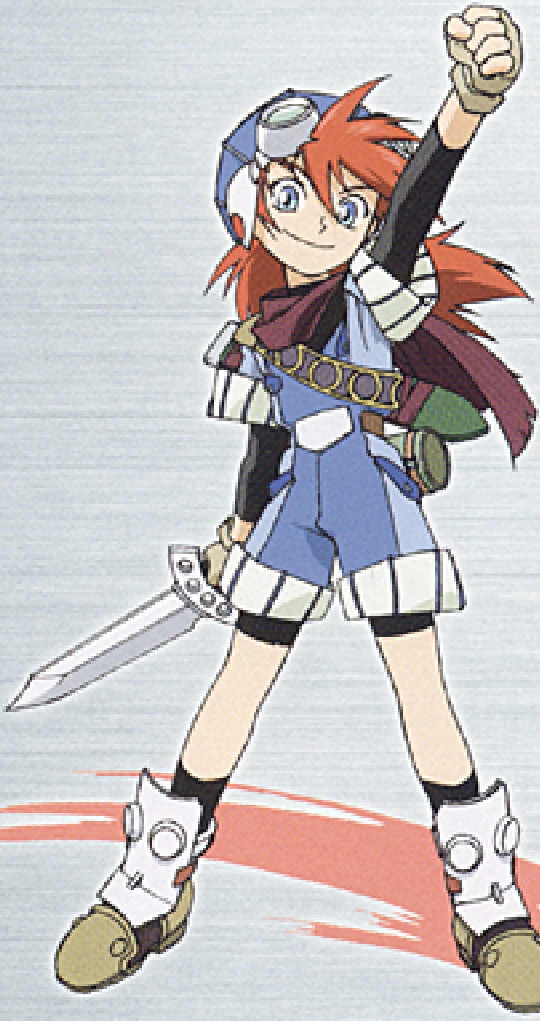
	技名	使用可能な武器	対象	効果
ジャスティン	Vスラッシュ	刀剣・斧・メイス	敵1体	Vの字に斬りつけて攻撃
	Wブレイク	刀剣・斧・メイス	敵1体	クリティカルを狙うVの字斬り
	ショックウェーブ	刀剣・斧・メイス	敵範囲	衝撃波を放って攻撃
	天空剣	刀剣・斧・メイス	敵1体	クリティカル回転アタック
スー	プーイ肉球キック	メイス・射撃	敵1体	プーイを投げ肉球キックで攻撃
	応援「ガンバ！」	メイス・射撃	味方全員	応援してHPを少し回復
	撃ちまくり	射撃	敵全体	射撃武器を乱射する
フィーナ	ナイフ投げ	ナイフ	敵1体	素早く短剣を投げつける
	乱れ投げ	ナイフ	敵全体	全方位に短剣を投げつける
	しびれムチ	ムチ	敵1体	麻痺を与えるムチ攻撃
ガドイン	大噴火斬り	刀剣	敵1体	力を溜めた必殺の一撃
	飛竜斬	刀剣	敵範囲	空高く舞い上がり斬りつける
	竜陣剣	刀剣	敵全体	爆裂の魔法陣剣法
ラップ	霧隠れ	ナイフ・刀剣・射撃	自分	目にも止まらぬスピードでワープ
	分身斬り	ナイフ・刀剣	敵1体	複数に分身して攻撃
	誘導投げ	射撃	敵1体	ターゲットへ確実に命中する
	熱血投げ	射撃	敵範囲	炎をまとった投球
ミルダ	ミルダキック	刀剣・斧・メイス	敵1体	距離無視で攻撃
	大陸割り	刀剣・斧・メイス	敵全体	地面を殴り地震を起こす
	ミルダ乱舞	刀剣・斧・メイス	敵1体	10連打極大ダメージ
ギド	モゲショット	射撃	敵1体	必ず命中する
	モゲ注射	ナイフ・刀剣・射撃	味方1人	注射でSPを回復する
	モゲ盗み	ナイフ・刀剣・射撃	敵1体	アイテム盗みに10回挑む

※各キャラクターとも基本的な技を掲載しました。武器スキルと魔法スキルをレベルアップすることにより、より効果の高い技を身につけることができます。

第三章
主要キャラクター紹介



主要キャラクター紹介

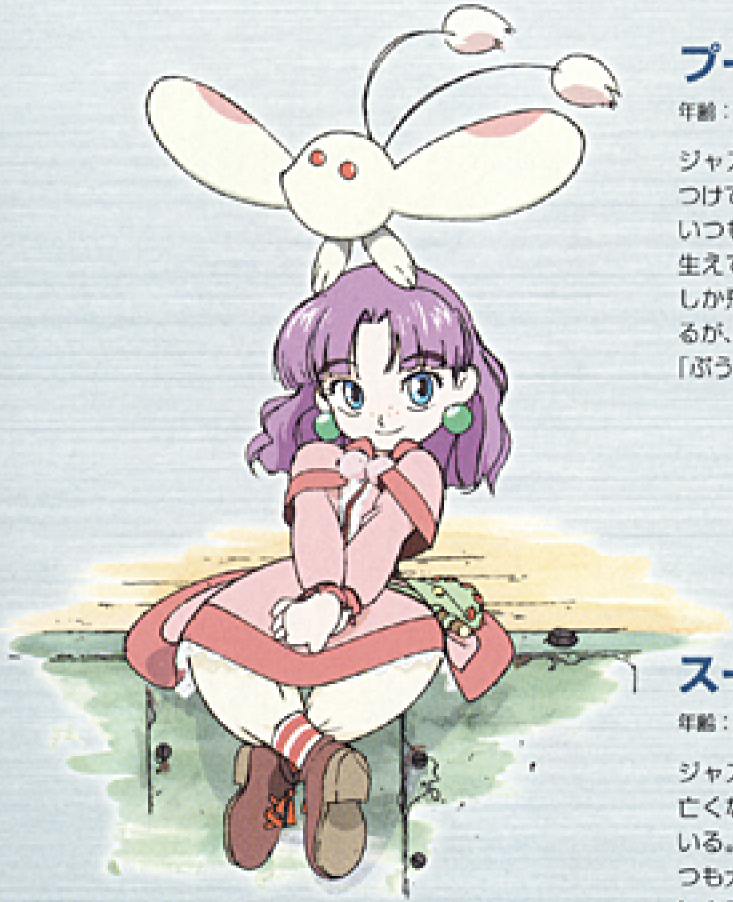


ジャスティン

年齢：14歳　身長：155cm　体重：47kg

旧大陸のパームの街で、母親のリリィと暮らしている少年。古代文明に憧れをもち、いつも冒険の旅に出ることを考えている。冒険者だった亡き父の形見の「精霊石」を大事にしている。熱血少年で行動力があり、元気で単純で、お人好し。物事を深く考えずに、いきなり行動に移してしまうのが欠点。

主要キャラクター紹介



プーイ

年齢：？歳

ジャスティンの父親が、生前に旅先で見つけてきた謎の動物。スーによくなつき、いつも彼女の頭に乗っかっている。羽は生えているものの、人の背丈ぐらいまでしか飛べない。人間の言うことを理解するが、それほど知能は高くない。
「ぷうぷう」と鳴くのが特徴。

スー

年齢：8歳　身長：120cm　体重：28kg

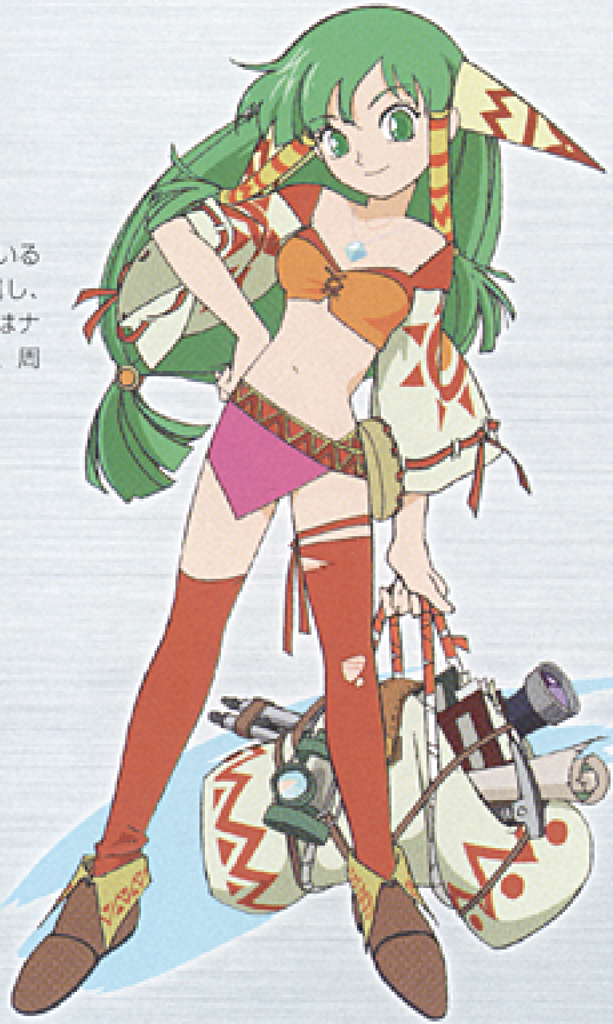
ジャスティンの幼なじみ。両親はすでに亡くなっていて、伯父夫婦に育てられている。おしゃまで元気な女の子だが、いつも大人ぶっていて、口うるさいのが玉にキズ。彼女本人はジャスティンの保護者のつもりだとか。

主要キャラクター紹介

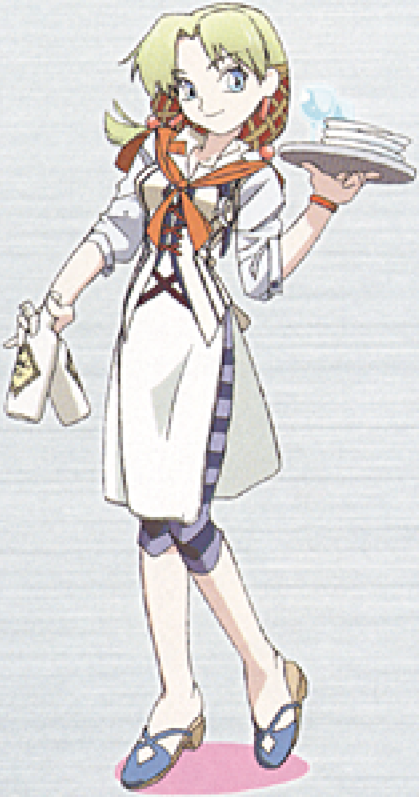
フィーナ

年齢：15歳　身長：180cm
体重：自称42kg（ホントは47kgなの）

新大陸のニューパームの街に住んでいる冒険者。新大陸の冒険者協会に所属し、協会で一番の腕を持つ。得意な武器はナイフとムチ。明るく活発な美少女で、周囲の人望も厚い。



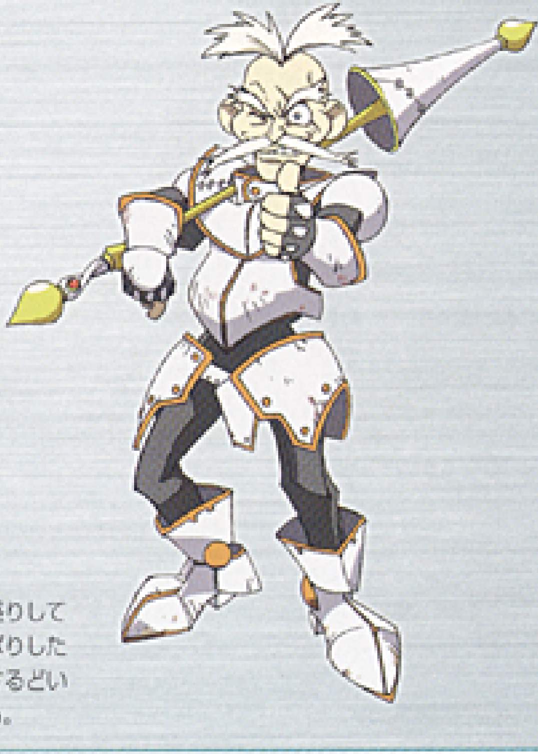
主要·キャラクター紹介



ジン

年齢：78歳　身長：165cm　体重：38kg

元冒険者で、今は廃坑となったレック鉱山の近くに住む変わり者のじいさん。もっとも本人は、今でも現役の冒険者のつもりである。



リリィ

年齢：32歳　身長：159cm　体重：46kg

バームの街で、食堂「うみねこ亭リリィ」を切り盛りしている、ジャスティンの母。竹を割ったようなさっぱりした性格で、ジャスティンが何かイタズラするたびにするどい平手を飛ばすが、ジャスティンのよき理解者である。

主要キャラクター紹介



ガドイン

年齢：38歳　身長：195cm　体重：135kg

ジャスティンが冒険の途中で出会う凄腕の戦士。寡黙な彼は、自らについて多くのことを語らないが、その剣技は長年の鍛錬によってしか得られぬ、一撃必殺の威力を持つ。

ギド

年齢：不詳

モゲ族の商人。かわいらしい容姿とは裏腹に、非常に深い歴史と知識をもっている。



主要キャラクター紹介



ミルダ

年齢：19歳

筋肉たくましいレーヌの女。
頭よりも体で勝負するタイプ。



ラップ

年齢：15歳

カフーの里の熱血少年。
根性と腕っぷしはいいが、口は悪い。

主要キャラクター紹介



リーン

年齢：15歳　身長：160cm　体重：47kg

ミューレン大佐の副官を務める少女。軍人向きではない優しい性格と、その容姿端麗さから、一般の兵士からも慕われている。軍が極秘にすすめる計画にも加担し、軍内部ではかなり特殊な存在である。



ミューレン大佐

年齢：23歳　身長：180cm　体重：70kg

私設軍隊「ガーライル軍」の軍人。一般兵士たちの間に人望がある有能な指揮官で、軍の秘密計画の実行部隊を率いる。軍の最高司令官、バール将軍を父にもつ。

主要キャラクター紹介



バール将軍

年齢：48歳　身長：190cm　体重：110kg

バームの街の発展に貢献した「ジュール財団」の私設軍隊、「ガーライル軍」の最高司令官。近年は財団と距離を置き、軍独自の秘密計画を強行している。

ナナ・サキ・ミオ
(左から)

年齢：16歳（3人とも）

ガーライル軍の軍人。
階級はいずれも中尉。



主要キャラクター紹介



リエーテ

年齢：不明（外見は18歳）
身長：170cm（推定）　体重：55kg（推定）

ジャスティンがサルト遺跡で出会う美少女。古代文明の力によって生み出された幻なのか、現実に存在する人間なのかは一切謎につつまれている。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



SLPS 91205～6